

Ayudando a nuestra compañera con su código

Gabriela creó su código siguiendo todos los pasos que fueron presentados durante los videos del aula, sólo que al momento de ejecutar su código el círculo azul no se mueve y se queda estático en el borde izquierdo de la pantalla. Ella está segura que ejecutó todo y que entendió cada detalle explicado, enseguida te mostramos el código de Gabriela:

```
<canvas width="600" height="400"> </canvas>

<script>
    var pantalla = document.querySelector("canvas");
    var pincel = pantalla.getContext("2d");
    pincel.fillStyle = "lightgrey";
    pincel.fillRect(0,0,600,400);

    function disenharCircunferencia(x,y,radio){
        pincel.fillStyle = "blue";
        pincel.beginPath();
        pincel.arc(x,y,radio,0,2*Math.PI);
        pincel.fill();
    }

    function limpiarPantalla(){

        pincel.clearRect(0,0,600,400);

    }
```

```
var x = 0

function actualizarPantalla(){

    limpiarPantalla();
    disenharCircunferencia(x,20,10);
    x++;
}

setInterval(actualizarPantalla(),100);

</script>
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

¿Cuál de las alternativas tiene el código correcto del programa de Gabriela?

Te ayudamos con una pista: Enfócate en revisar las llamadas a las funciones, a veces hasta los programadores con experiencia cometen errores tontos en esa parte.

A

```
<canvas width="600" height="400"> </canvas>

<script>
    var pantalla = document.querySelector("canvas")
    var pincel = pantalla.getContext("2d");
    pincel.fillStyle = "lightgrey";
    pincel.fillRect(0,0,600,400);

    function disenharCircunferencia(x,y,radio){
        pincel.fillStyle = "blue";
        pincel.beginPath();
        pincel.arc(x,y,radio,0,2*Math.PI);
        pincel.fill();
    }

    function limpiarPantalla(){

        pincel.clearRect(0,0,600,400);
```



```
    }

    var x = 0

    function actualizarPantalla(){

        limpiarPantalla();
        disenharCircunferencia(x,20,10);
        x++;
    }

    setInterval(limpiarPantalla,100);

</script>
```



```
<canvas width="600" height="400"> </canvas>
```



```
<script>
    var pantalla = document.querySelector("canvas")
    var pincel = pantalla.getContext("2d");
    pincel.fillStyle = "lightgrey";
    pincel.fillRect(0,0,600,400);

    function disenharCircunferencia(x,y,radio){
        pincel.fillStyle = "blue";
        pincel.beginPath();
        pincel.arc(x,y,radio,0,2*Math.PI);
        pincel.fill();
    }

    function limpiarPantalla(){

        pincel.clearRect(0,0,600,400);

    }

    var x = 0

    function actualizarPantalla(){

        limpiarPantalla();
        disenharCircunferencia(x,20,10);
        x++;
    }

    setInterval(actualizarPantalla,100);
```

</script>

¡Correcto! El error cometido por Gabriela era que había colocado los paréntesis al momento de llamar a la función `actualizarPantalla`, entonces, en su código la función `actualizarPantalla` estaba siendo ejecutada al momento de inicializar el programa, no estaba siendo accionada por la función `setInterval`. Gabriela necesita eliminar los paréntesis dejando la llamada a la función así: `setInterval(actualizarPantalla,100)`. Este mismo concepto ya lo habíamos visto anteriormente cuando usamos el evento `onclick` del mouse.

C

<canvas width="600" height="400"> </canvas>



<script>

```
var pantalla = document.querySelector("canvas")
var pincel = pantalla.getContext("2d");
pincel.fillStyle = "lightgrey";
pincel.fillRect(0,0,600,400);
```

```
function disenharCircunferencia(x,y,radio){
    pincel.fillStyle = "blue";
    pincel.beginPath();
    pincel.arc(x,y,radio,0,2*Math.PI);
    pincel.fill();
}
```

```
function limpiarPantalla(){

    pincel.clearRect(0,0,600,400);

}
```

```
var x = 0
```

```
function actualizarPantalla(){

    limpiarPantalla();
    disenharCircunferencia(x,20,10);
    x++;

}

setInterval(actualizarPantalla(100),100);
```

</script>

PRÓXIMA ACTIVIDAD